EDITORIALE #SPECIALE 1

Le feste natalizie ci portano in dono la nuova versione del nostro emulatore preferito: il RAINE versione 0.37.1 è ora disponibile per il download. Passate le feste di Natale, eccoci qui a festeggiare il primo compleanno della vostra amata web-rivista con un numero specialissimo. Potrete crederci o meno, ma qui a casa abbiamo davvero fatto una torta con sopra una candelina!

Per questa occasione speciale abbiamo deciso di pubblicare una sola recensione, ma proprio bella. MADrigal ci parla di Out Zone, uno spettacolare sparatutto a scorrimento verticale che sembra prendere il testimone dal classico Commando di Capcom. Non preoccupatevi dunque se la recensione è una sola: dal prossimo numero tutto tornerà alla normalità.

Abbiamo anche due speciali: dopo il grande successo del primo episodio, ritorna Rockford con un nuovo pezzo per la sua Rockford's Cave e vi proponiamo il primo capitolo di una nuova serie intitolata Milestones.

Il simpatico Rockford ci racconta della sua lunga amicizia con Gordon Houghton (che non ha di certo bisogno di presentazioni, soprattutto se siete fan di Zzap!64). Milestones, scritto da Redhot, è un pezzone che nessun "nostalgico" dovrebbe perdere: si tratta di una rassegna di mini-schede sui videogame da sala che hanno lasciato un'impronta nella storia videoludica.

Vorrei anche richiamare alla vostra attenzione il cambio di stile nella copertina (sempre ad opera della nostra Liliana), che ricorda molto da vicino quelle che Oliver Frey faceva su Zzap!64.

Ma bando alle ciance. Noi abbiamo una candelina da spegnere e voi avete una nuova rivista da leggere. Dunque... Happy zapping!

Stefano "Zaxxon1" Ferrari

SOMMARIO

REVIEWS

Una rivista di videogame non è tale senza le mitiche recensioni.
E se hanno percentuali, faccine e commenti... beh, allora è Zzap!
In questo numero vi presentiamo...

SPECIALI

THE GAMES DATABASE 11

Le schede tecniche dei videogame recensiti in questo numero, corredate da trucchi e curiosità

Per il primo Numero Speciale, Liliana ci regala un'epica copertina con una splendida composizione. Per la prima volta vengono inserite la fascia verticale sinistra ed i testi in primo piano che indicano i contenuti della rivista. Queste aggiunte, ispirate alle copertine di Oliver Frey, resteranno una costante in tutti i numeri successivi.

COLOPHON

Zzap!Raine Numero Speciale 1, Novembre 2002. Nuova edizione in formato PDF, Dicembre 2023. Distribuzione gratuita.

Editore: Zzap!Raine Team, Milano (Italia) e Sydney (Australia) - *https://raine.1emulation.com/zzapraine/* - *https://www.facebook.com/ZzapRaine/*

Direttore Esecutivo: Stefano "Zaxxon1" Ferrari
Grafica: Liliana "LV" Vitalini (copertina originale 2002 e caricature), Luca "MADrigal" Antignano (layout sito 2002, copertina 2023, grafica e layout rivista)
Redazione: Luca "MADrigal" Antignano, Marco "Redhot" Castiglioni", Paolo "RoyJ" Facchini, Stefano "Zaxxon1" Ferrari

vi aspetto a pagina 10!

Contatti: Luca "MADrigal" Antignano - *lucantignano@gmail.com* - *http://www.madrigaldesign.it/*

ANNO 2097. GLI UMANI NON RIESCONO PIÙ A PROTEGGERE LA TERRA DALLE CONTINUE INVASIONI ALIENE. PRESE DA DISPERAZIONE, LE NAZIONI UNITE ASSOLDANO I PIÙ POTENTI SOLDATI CYBORG DELLA SQUADRIGLIA DELLA MORTE. UN TRIPUDIO DI PROIETTILI LI ATTENDE!

©1990 TOAPLAN

RECENSIONE DI LUCA "MADRIGAL" ANTIGNANO

Tante cose succedono nel 2097 secondo i libri di "Storia del Videogioco". Mentre in qualche angolo di universo si corrono folli gare di velocità su navicelle supersoniche di tipo Wipeout, sulla nostra Terra abbiamo problemi ben più grossi: una terribile guerra imperversa in un remoto quadrante conosciuto come la "Out zone"!

Solo due anni fa, nel 2095, abbiamo respinto l'invasione degli alieni del pianeta Waogira. E proprio in questi giorni, le Nazioni Unite hanno assoldato dei mirabolanti mercenari cyborg da usare come ultima risorsa!

▲ Un temibile plotone d'assalto pronto ad attaccarci!

Per un pugno di monete d'oro, i cyborg hanno il compito di annientare gli alieni direttamente sul loro pianeta.

I due capitani mercenari, con tute spaziali e biondi capelli al vento, si ritrovano immediatamente sul campo di battaglia: una giungla extraterrestre piena di soldati alieni. La nostra missione comincia qui!

Nei panni dei cyborg dovremo attraversare sette enormi livelli di gioco, tutti molto diversi tra di loro sia come aspetto grafico che come strategia d'assalto.

Dapprima affronteremo truppe di robot, mezzi corazzati ed alveari di insetti mutanti. Poi ci troveremo in labirinti con porte pneumatiche killer, trappole sul pavimento, celle criogeniche con alieni che si risvegliano, mari di lava e ponti sospesi mille miglia sopra lo spazio profondo. E tutto questo è solo il preludio all'assalto finale alla possente creatura che regna sul pianeta alieno.

Il gioco è un classico sparatutto con schermo a scorrimento verticale, una sorta di versione moderna del classico **Commando**. In entrambi i giochi lo schermo va "spinto" in avanti man mano che il nostro soldato corre verso la battaglia. Il che significa che non arrivano nemici continuamente e potremo fare qualche pausa o trovare riparo. Ma non possiamo stare fermi trop-

Il labirinto nel ▲ cuore della caserma aliena

Il “Pipi” segreto ▲
da proteggere per fare punti

po a lungo: le tute spaziali hanno energia limitata che decresce col passare del tempo. Dunque bisognerà correre velocemente per trovare e raccogliere nuove fonti di energia. Potenti “batterie” sono disseminate sul campo di battaglia e sono le vere protagoniste di questo videogame. Si trovano racchiuse dentro grossi contenitori metallici bianchi con una luce rossa al centro.

Le armi standard sono di due tipi. La prima è un laser rosso che si può sparare in varie direzioni a seconda di dove il cyborg sta guardando: è ottima per colpire nemici che arrivano da più parti ma si rivela poco utile per demolire grossi nemici che arrivano da davanti. La seconda è un cannone che spara plasma giallo solo davanti ma in tre angoli diversi: il suo uso è complementare alla prima arma.

▲ La sottile barriera non protegge dai pugni di questo supermech!

Come nella migliore tradizione degli sparatutto, per potenziare le armi si raccolgono le “P” lasciate dietro dai nemici color rosso uccisi. Quando le armi sono al massimo del loro potenziale, i nemici rossi inizieranno a rilasciare i potenziamenti migliori tra cui nuove armi, barriere ed espansioni di energia e velocità. Queste sono caratterizzate da icone “SP” di diversi colori. Perdendo una vita, si perdono tutti i power-up. Giocando con un amico, l’azione continua con un nuovo cyborg che sostituisce quello caduto.

Se si gioca da soli, tutto si ferma e il gioco riprende qualche passo più indietro.

Talvolta i nemici rossi rilasciano delle “B” lampeggianti che sono le classiche “smart bomb” che spazzano via tutti i nemici dallo schermo. Possiamo accumularne fino a dieci e quelle in eccesso ci daranno ben 5.000 punti. E a fine livello, riceviamo un bonus per ogni bomba conservata nel nostro arsenale.

Ma se tutti questi oggetti e armamenti non vi bastassero, che ne dite dei bonus segreti? Vi piacerebbe avere l’aiuto di una flotta di astronavi prese direttamente da **Truxton** (altro

Ero molto scettico su questo videogame. All’inizio pensavo fosse solo un clonazzo di **Commando** con solo grafica un po’ più moderna... quanto mi sbagliavo!

Sì, il gioco ha lo stile di **Commando** nel senso che è un gioco d’azione a scorrimento, ma tutto il resto è stato ampliato all’ennesima potenza: armi, plotoni di nemici, postazioni di difesa, esplosioni, incendi e scheletri di alieni abbandonati sul campo di battaglia. Con così tanta roba sullo schermo, l’adrenalina sale subito a mille! Questo è il classico gioco che ti acchiappa da subito e non ti molla più grazie alla sua irresistibile azione frenetica.

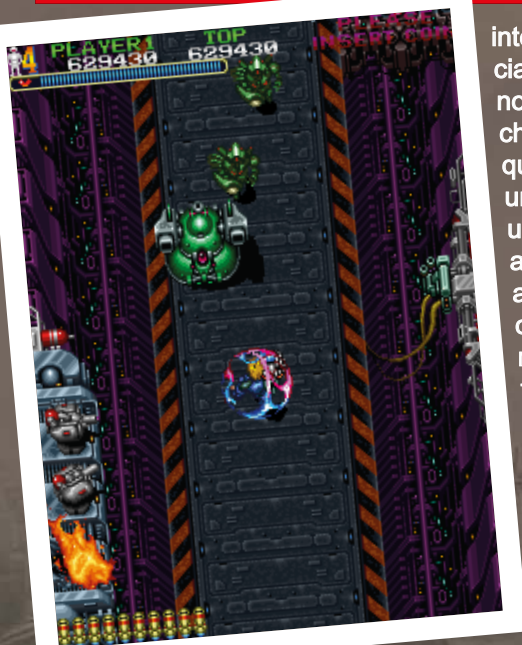
La presentazione è l’unico punto debole (come nella maggior parte degli sparatutto). È ben fatta e ti porta nell’atmosfera del gioco, ma le spiegazioni sono del tutto inutili. Per fortuna il sistema di controllo è immediato e ci vuole pochissimo per padroneggiarlo.

Il comparto visuale è graficamente perfetto, con un livello di dettaglio maniacale per gli sprite, le animazioni e lo scorrimento dello schermo – anche se i colori vivaci disturbano un po’ l’azione. La colonna sonora è veloce e sembra seguire il ritmo della battaglia. Una musica per ciascun livello e addirittura una per la tabella dei punteggi.

Out Zone è uno sparatutto da provare a tutti i costi: rifinitissimo ed organico, ogni parte si amalgama bene con le altre. Un gioco che attrae subito e risulta difficile da mollare grazie alla sua azione veloce e furiosa!

O. Mio. Dio! Questo gioco è fantastico! Colonna sonora ed effetti sonori eccellenti, buona giocabilità e grafica perfetta. **Out Zone** mi fa fare un salto nel passato ai tempi in cui le sale giochi avevano giochi davvero stupefacenti!

La difficoltà è bilanciata benissimo e non dovrete fare i soliti slalom tra nuvole di proiettili nemici. Apprezzo anche molto il sistema di checkpoint: quando si perde una vita si torna un poco più indietro e questo ci dà modo di accumulare qualche altro power-up prima di arrivare al boss finale. Vorrei che tutti gli sparatutto fossero così!

Decisamente un gioco che merita tutta la mia ammirazione – e non è poco. Unico rammarico per la presentazione un po' povera. Anche se spiega cose importanti, avrei voluto un design all'altezza. Non rovina la qualità del gioco comunque. Provatelo!

Non poteva ▲ mancare il ponte sospeso nel vuoto

classico della Toaplan)? O preferite invece degli aeroplani provenienti da **Flying Shark** che sparano ai vostri nemici? E chi non ha mai sognato di incontrare il piccolo Pipi, protagonista di **Pipi & Bibi's**? Beh, ora potete farlo, vi basterà solo scoprire come svelare i loro nascondigli!

L'azione sul campo di battaglia è adrenalinica. I nemici arrivano da ogni parte, solitamente usando formazioni fisse e talvolta seguendo una primitiva intelligenza artificiale per cacciare il nostro cyborg. Anche attraversando quella che sembra un'area di sosta, in un attimo qualche alieno potrebbe arrivare da dietro o dai lati. I labirinti sono pieni di trappole con porte scorrevoli da cui vengono fuori alieni a frotte.

La varietà di nemici è assolutamente stupefacente. Ed alla fine di ciascuna delle sette aree di gioco, ovviamente ci aspetta un grosso boss. Si spazia tra carrarmati grandi come tutto lo schermo, creature multi-cellulari difese da fiamme ossidriche e corazzate difese da missili boomerang. E questo fa già intuire che lo scontro finale sarà epico!

La grafica è pulita e ricorda molto lo stile di **Truxton**, che non a caso usa lo stesso hardware di **Out Zone** e fu probabilmente realizzato dallo stesso designer. Tanti i tocchi di classe come i cingolati che imprimono tracce nel fango della giungla, le torrette che lasciano grossi crateri quando esplodono e in generale tutto sullo schermo sembra sottolineare l'enorme potenza degli alieni avversari.

La colonna sonora è opera di Tatsuya Uemura, storico compositore della Toaplan. Contiene musiche di grande impatto che si adattano perfettamente a un gioco d'azione come questo. La colonna sonora è anche disponibile in CD. La Toaplan è da sempre particolarmente orgogliosa di questo videogame. Va menzionato anche il "seguito spirituale", **Fix Eight**, pubblicato nel 1992.

▲ Attenzione ai vermi meccanici sputafuoco!

Ho giocato ad **Out Zone** per mesi e mesi nella sala giochi del mio quartiere e ad ogni partita era sempre più divertente, soprattutto in coppia con un compagno di scuola.

Abbiamo continuato a giocarlo anche dopo averlo completato, per goderci l'eccezionale atmosfera di questa lotta portata avanti dagli ultimi grandi guerrieri a difesa della Terra.

Come si suol dire, le prime impressioni contano. Anche in questo caso, la prima impressione è positivissima e si capisce da subito che il gioco riserva tante sorprese. Beh, c'è tutto quel che ci si aspetta e anche di più! Ogni livello colpisce per la grafica, il sonoro ed il cambio di strategie da adottare per colpire al meglio i nemici. I boss di fine livello sono enormi: la vittoria viene resa assolutamente spettacolare dalle grosse esplosioni quando li butti giù a colpi di laser!

Finalmente uno sparatutto da dieci e lode, una pietra miliare nel suo genere che non smetterete di giocare neanche dopo averlo finito!

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 93%
GRAFICA: 97%
SONORO: 99%
ORIGINALITÀ: 89%
APPETIBILITÀ: 95%
LONGEVITÀ: 92%
EMU QUALITY: 98%

GLOBALE: 95%

Parte I (1975-1979)

DI MARCO "REDHOT" CASTIGLIONI

"Videogiochi che non possiamo dimenticare!"

A partire da questo numero, faremo un viaggio non ufficiale tra i videogame che hanno lasciato un'impronta nella storia videoludica. Il RAINE non emula molti giochi del "periodo classico" di cui parleremo qui. Pertanto il nostro consiglio è di utilizzare "quell'altro emulatore"... non costringetemi a scrivere il nome... quello che inizia con M e finisce con E (ci siamo capiti, vero?).

Preciso che non troverete recensioni esaustive ma mini-schede descrittive dei giochi e le ragioni per cui sono considerati pietre miliari ("milestones", appunto). Spero che questa rassegna aiuti tutti noi a scoprire vecchie glorie dimenticate e a diffondere la cultura dei videogame "che occupano meno di 1 MByte". E soprattutto, parleremo solo di giochi realmente emulati.

L'età Pionieristica

Questi cinque anni rappresentano la fase embrionale dell'esperienza arcade. I giochi erano poco più che estensioni del gameplay di Pong ma non mancano casi in cui nuovi concept vengono alla luce.

Gun Fight (1975, Midway)

Un tentativo di evolvere il concetto di **Pong** con l'introduzione di movimenti orizzontali e la scelta della direzione di tiro.

La trama è semplice: due cowboy duellano a colpi di pistola. Chi colpisce per primo vince. Il gioco prevede due giocatori umani (non contro il computer), piuttosto comune nei primi videogame da bar.

Non c'è un motivo particolare per cui questo titolo sia una pietra miliare, ma è il gioco più vecchio tra quelli emulati e ci dà un'idea di cosa la gente giocasse a metà degli anni '70.

Sea Wolf (1976, Midway)

Sembra che alla Midway piacessero parecchio i giochi di guerra... Per me questo gioco è un preludio all'era di **Space Invaders**. La location è diversa ma il concetto è grossomodo lo stesso.

Ci troviamo a bordo di un sottomarino e lanciamo siluri alle navi che passano in superficie entro un tempo definito. Le navi hanno forme e velocità diverse.

Curiosità: quando colpiamo una mina, talvolta compare la parola "Zap" nell'esplosione. Già questo lo rende una pietra miliare!

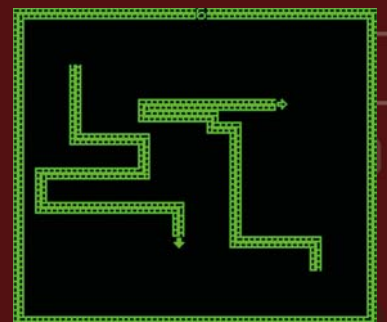
Amazing Maze (1976, Midway)

In questo gioco di labirinto devi trovare l'uscita prima del tuo avversario umano o computer. Nel caso si giochi contro il computer, sembra facile ma non lo è per niente: l'avversario non sbaglia mai! E si può perdere al massimo tre volte.

I labirinti esistono in infinite forme nei videogiochi ma questa è la prima espressione di quello che oggi è un genere classico.

Blockade (1976, Gremlin)

Una pietra miliare per tante ragioni. Basti pensare che ha fornito le basi per il film culto Tron della Disney, è presente sui moderni cellulari Nokia e viene usato da Microsoft per dimostrare le potenzialità del suo GW Basic. Vede protagonisti due giocatori esclusivamente umani costruire un muro per chiudere la strada all'avversario.

Il gioco dura sei round, dunque si può finire sul pareggio di 3 a 3. La grafica è un mix di testo e disegnini e la velocità è piuttosto bassa... dunque si può giocare fumando la pipa e bevendo una birra allo stesso tempo!

Night Driver (1976, Atari)

Atari era in attività da soli quattro anni quando pubblicò questo gioco. Le sale erano piene di simulatori di guida, ma questo era davvero innovativo ed aveva un cabinato stupendo con cambio a quattro marce, pedali e volante.

Si guida di notte su strade tortuose come quelle delle province italiane e quel che si vede sono solo i paletti al bordo della strada. Il gioco è molto veloce e bisogna sfruttare al massimo il limite di tempo per andare lontano, naturalmente cercando di rimanere sulla strada.

Qui troviamo, per la prima volta, il concept di visuale in prima persona. Certo la grafica è molto primitiva e questo è dettato dall'hardware primordiale che consente solo quadratini bianchi su sfondo nero (da cui il fatto che si guidi di notte). L'unica nota di colore è la macchina, che è un adesivo attaccato sopra lo schermo. Per poter provare un gioco di guida in prima persona con fondali a colori, dovremo aspettare ancora qualche anno...

Canyon Bomber (1977, Atari)

Alla guida di un dirigibile prima e di un aeroplano poi, la nostra missione è di sganciare bombe per colpire i tanti bersagli dentro un canyon. Un avversario umano o computerizzato fa la stessa cosa. Se si sbaglia il bersaglio, si compie un errore e possiamo farne tre al massimo.

Il concept del gioco ha dato origine a una infinità di giochi simili su praticamente tutti i computer e le console. Ma c'è di più: per la prima volta vediamo il concetto di "vite disponibili", più interessante del limite di tempo tipico dei giochi che lo hanno preceduto.

Circus (1977, Exidy)

Questo è probabilmente il primo gioco mai ambientato in un circo. Il concept è semplice e si diffonderà a macchia d'olio nei videogame successivi per almeno 10 anni.

Guidiamo due acrobati che cercano di colpire dei palloncini disposti su tre file in cima al tendone del circo.

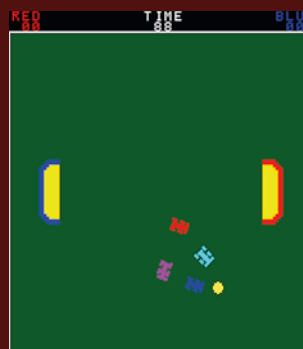
Gli acrobati saltano su un trampolino mobile in basso nello schermo. Sembra di averlo già visto? Beh, ovvio, questo è il precursore di **Plump Pop** (recensito su Zzap!Raine numero 6).

Sprint (1976, Atari/Kee Games)

Un altro gioco di corse da Atari, che sembrava quasi specializzata in questo genere. Il cabinato somiglia un po' a quello di **Night Driver** ma qui la pista si vede dall'alto.

Si gioca da soli o contro avversari computerizzati e la partita dura un certo tempo. Si può scegliere il percorso tra Suzuka, Montecarlo, Monza ed altri.

Il concept sarà poi ripreso nei seguiti (**Super Sprint**, **Sprint Championship**, **Badlands**). Il gioco esiste in versione per 2, 4 ed 8 giocatori. Quest'ultimo ha un cabinato veramente impressionante per via del gran numero di postazioni di controllo.

Car Polo (1977, Exidy)

Potrei sbagliarmi ma credo che questo sia il primo gioco con grafica a colori (almeno, tra quelli emulati ad oggi), seppure la scelta dei colori non sia proprio azzeccatissima...

Si tratta della versione digitale di uno sport non molto noto in Europa: il polo con le automobili. Mi piace definirlo come un mix tra tradizione e modernità.

Il gameplay è semplice: si deve spingere la palla nella porta avversaria usando le automobili. Ogni squadra ha due auto di cui la seconda è controllata dal computer. Nella squadra avversaria ci può essere un avversario umano oppure entrambe le macchine controllate dal computer.

Chi fa più goal entro il limite di tempo, vince.

Il gioco è reso difficile dal metodo di controllo inusuale e dalla lentezza delle macchine – per cui riuscire a fare goal è quasi impossibile. Provare per credere.

Desert Gun (1977, Midway)

Un concept innovativo a quel tempo, anche se abusatissimo oggi: lo "sparatutto in prima persona". Credo che sia il primo gioco di questo genere.

Nel cabinato c'era un fucile, da usare per mirare agli oggetti in movimento. Un sistema di specchi poi aggiungeva uno sfondo colorato col disegno di un deserto.

Troviamo animali tipici del deserto ma anche bottiglie e barattoli nella parte bassa dello schermo (di cui non ho assolutamente capito la funzione).

Ovviamente è una pietra miliare perché ha dato la genesi ad un intero genere di videogame.

Laguna Racer (1977, Midway)

Se siete stanchi dei soliti giochi di guida o li trovate troppo facili... provate questo! No, non sto cercando di fargli pubblicità ma intendo dire che è proprio difficile.

Provate ad immaginare di essere su una strada sempre dritta ma piena di macchine da evitare quando si è a massima velocità!

La grafica è semplice ed in bianco e nero, impreziosita da un overlay semitrasparente a colori incollato sullo schermo.

Double Play (1977, Midway)

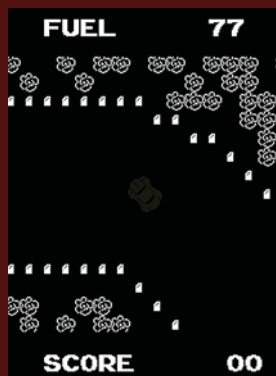
Forse il primo videogame di baseball e va apprezzato lo sforzo di convertire uno sport così complicato in un videogame, soprattutto per via della poca tecnologia a disposizione. Eppure, la Midway c'è riuscita: il gioco contiene tutto quel che c'è da aspettarsi da una vera partita di baseball.

Grafica ed intelligenza artificiale del computer ovviamente sono povere.

Ne consegue che il gameplay non è tanto meglio dei giochini tascabili con le lucine di cui Mattel e Conic erano i maggiori produttori.

Super Bug (1977, Atari)

Un nuovo concept per i giochi di guida: vista dall'alto, percorso variabile e possibilità di estendere la partita. Questo avviene sotto forma di "benzina" aggiuntiva che riceviamo ogni volta che totalizziamo 160 punti. Una delle più recenti evoluzioni di questo gioco è **Trash Rally** per Neo Geo.

Non è semplice controllare la macchina ad alta velocità ma d'altronde questa è la sola difficoltà in quanto non c'è niente altro nel gioco. Si poteva fare di meglio.

Sky Raider (1978, Atari)

Questo gioco merita di essere menzionato per via delle innovative routine grafiche.

Sostanzialmente si tratta di un videogame in cui bisogna sparare per colpire dei bersagli.

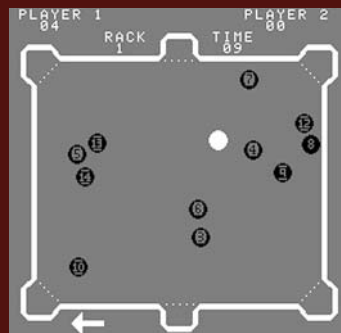
Di particolare c'è che lo schermo scorre in modo "circolare". L'effetto nausea è garantito!

Rip Cord (1977, Exidy)

Il gioco più bello di questo periodo! Muovendo un aeroplano, lanciamo giù dei paracadutisti.

Una volta in volo, possiamo controllarli aprendo il paracadute e cercando di farli atterrare in salvo su palazzi, isolette e fazzoletti di terra. Più è inaccessibile la zona di atterraggio e più punti faremo. Facile? Niente affatto! Il cielo è pieno di altri elicotteri, letali al contatto.

Il gioco è molto carino e possiamo divertirci sia a salvare i paracadutisti o a schiantarli contro gli elicotteri o il terreno.

Poolshark (1977, Atari)

Un altro genere molto comune tra i videogame: il biliardo elettronico. Oggi ne troviamo a bizzeffe e solitamente con le donnine che si spogliano ad ogni partita vinta.

In questa prima versione invece dobbiamo fare più punti possibile entro un tempo limitato.

Niente effetti sulla palla, niente inerzia o carambole spettacolari: la palla si muove "con le mani" e si colpiscono le altre palle. Bisogna solo stare attenti a non buttare in buca la palla numero 8 o bisognerà ripartire daccapo. A volte giochiamo su un tavolo curvo che fa muovere la palla bianca in modo un po' imprevedibile.

Space Invaders (1978, Taito)

Un gioco che appartiene all'Olimpo della storia dei videogame. Tutti sappiamo di che gioco si tratta e non servono presentazioni...

I pochi che non lo conoscono farebbero meglio a chiudere Zzap!Raine e collezionare francobolli!

Scherzi a parte, la storia è semplicissima: gli alieni stanno invadendo la terra e, nei panni dell'ultimo pilota rimasto, cerchiamo di respingerli a colpi di cannone.

I nemici vengono giù dal cielo a ondate e, ogni volta che ne colpiamo uno, gli altri diventano pian piano più veloci ed aggressivi. Gli effetti sonori di sottofondo che evidenziano la "marcia" dei nemici sono diventati iconici. Questo è un videogame culto che tutti dobbiamo aver provato almeno una volta nella vita!

Destroyer (1977, Atari)

Un gioco letteralmente opposto a **Sea Wolf**: qui impersoniamo il capitano di un incrociatore e sganciamo mine di profondità contro i sommergibili che navigano sotto di noi.

Possiamo controllare la velocità di crociera della nave ed il nostro obiettivo è andare a segno quanto più spesso entro un tempo prestabilito.

La grafica è carina ed il concept verrà ripreso molte volte negli anni a venire.

Basketball (1979, Atari)

Una partita a basket uno-contro-uno non si rifiuta mai, soprattutto quando la grafica è più moderna dei vecchi basket elettronici basati su stanghette e quadratini!

Le regole del gioco ci sono tutte ed il controllo avviene fatto tramite trackball ed un pulsante per lanciare la palla.

Per questo, giocarci su emulatore con tastiera risulta un po' troppo lento. Non divertentissimo ma se vi piace il basket... provatelo!

Galaxian (1979, Namco)

Qui vediamo una delle prime derivazioni di **Space Invaders** che a sua volta aprirà un intero sottogenere di videogame negli anni a venire.

Gli alieni sono raggruppati in squadroni da cui vengono giù a turni da soli o in formazione, talvolta buttandosi contro la nostra astronave.

Sembra un'innovazione da poco ma non lo è. Vediamo qualcosa di simile anche in **Moon Cresta**, gioco pubblicato l'anno dopo da Nichibutsu.

Star Fire (1979, Exidy)

Ho deciso di includere questo gioco tra le Milestones per due ragioni.

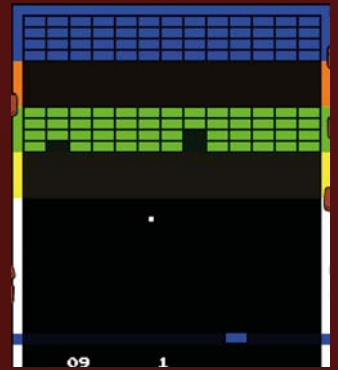
Tanto per iniziare, l'azione viene vista dalla cabina di pilotaggio della nostra astronave, col campo stellare che ci viene incontro: una vera novità a quel tempo!

Seconda ragione, i nemici sembrano proprio i mitici TIE Fighter di Guerre Stellari. Praticamente si tratta di un gioco non ufficiale (senza licenza) della saga!

Super Breakout (1978, Atari)

Il primissimo coin-op in cui si deve distruggere un muro di mattoni. Questo non è un gioco qualsiasi: **Super Breakout** è proprio un genere di videogame! Una infinità di giochi si ispirano a lui, compresi i popolarissimi **Arkanoid** e **Puzzle Bobble**.

Con la nostra racchetta che scorre da sinistra a destra in basso nello schermo, facciamo rimbalzare una pallina e demoliamo il muro un pezzetto per volta.

La racchetta viene controllata tramite paddle, che dà una risposta immediata ai comandi. Purtroppo giocare su emulatore con tastiera non è altrettanto semplice ma se avete un paddle analogico o vi sentite a vostro agio con un mouse, beh non potete perderlo!

Asteroids (1979, Atari)

Un altro titolo direttamente dall'Olimpo dei videogame!

A bordo di una nave stellare, ci facciamo largo attraverso un campo di asteroidi di varie misure. Ad ogni colpo, gli asteroidi grandi si spaccano in pezzi più piccoli, diventando ancora più numerosi (e pericolosi). Per eliminarli completamente, bisogna ridurli a pezzettini e sferrare il colpo finale agli asteroidi piccoli.

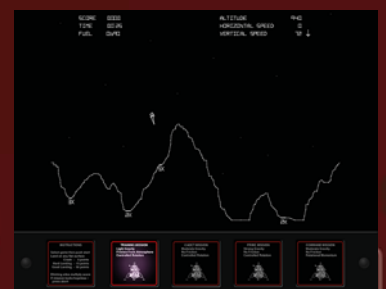
Questo è uno dei primi videogame con grafica vettoriale e la prova vivente che un concept semplice basta e avanza per fare un grande gioco.

L'inerzia della navicella rende il controllo difficile e pericoloso ma, se non altro, possiamo cambiare direzione di fuoco mentre si viaggia.

Lunar Lander (1979, Atari)

Un altro grandissimo classico: alla guida di un modulo di allunaggio, la nostra missione è toccare il suolo della Luna su una delle numerose piattaforme a disposizione. Più i siti di atterraggio sono stretti, più punti otteniamo.

Dobbiamo tenere presente la velocità della navicella, il carburante a disposizione e la forza di gravità.

Il gioco è semplice ma divertente ed è stato convertito per qualsiasi console e computer ed incluso in molte collezioni di videogame. Il coin-op gode di una semplice ma efficace grafica vettoriale, che lo rende unico.

ROCKFORD'S CAVE

Ciao Gordon, come stai?

DI LUCA "MADRIGAL" ANTIGNANO

"Ciao! Io sono Rockford ed oggi vi parlo di..."

Ho un amico, un ottimo amico direi, e si chiama Gordon Houghton. Ci conoscemmo tanti anni fa al lavoro nella redazione di Zzap!64. Fui proprio io ad offrirgli il lavoro di redattore, avevo capito subito che era un giovane talentuoso! Diventammo subito amici e per quasi un anno fu addirittura il mio caporedattore!

Inizio col dirvi che questo personaggio è un inglese autentico, nato nel cuore del Lancashire nel 1965 e da allora la vita gli ha sempre sorriso. Prima di entrare in Zzap!64 nell'Aprile 1988, studiava inglese al Magdalen College di Oxford. Questo spiega la sua grande passione per la scrittura. Poi incontrò me e la sua vita cambiò radicalmente!

Arrivato in redazione in un uggioso pomeriggio di marzo, notai subito che il nuovo arrivato aveva delle... "forme" un po' familiari: somigliava alle rotondissime pietre della mia caverna (forse per questo mi piacque da subito). Ma la bassa statura fisica non rispecchiava le altissime capacità di scrittore e videogiocatore: piccole dimensioni ma grande rendimento!

Al di là del lavoro (che ci impegnava molto) ricordo con piacere i pomeriggi passati in sua compagnia nella mia caverna. Lui portava il suo joystick preferito (uno Speedking, mi pare) e mi sfidava a Tetris, Paradroid e Thrust. Inutile dire che io nei videogame ci sono proprio nato dentro per cui non è mai riuscito a battermi! Giusto con The Sentinel e Scarabaeus riusciva a tenermi testa, ma che volete farci... io con le tre dimensioni proprio non ci vado d'accordo!

Altre volte guardavamo la TV o mi portava delle terribili videocassette con film di serie B, tra cui uno dei suoi film preferiti: Monsieur Hulot's Holiday... Quel giorno lo cacciai fuori dalla mia caverna. Ma sapeva come farsi perdonare e, sapendo del mio debole per la fantascienza, mi portava spesso al cinema a vedere capolavori come Alien, Star Trek e Star Wars.

In alto: il Gordon che tutti conosciamo tramite la "facciona" disegnata da Oliver Frey per Zzap!64 (1988)

A destra: una foto di Gordon dalla copertina del suo romanzo "Damned if You Do" (2000)

In basso: la cover della prima edizione del libro "The Journeyman"

Tre mesi dopo il suo arrivo, il collega Julian Rignall lasciò Zzap!64 e Gordon fu scelto come nuovo editore. Ero felicissimo per lui, anche se mi dispiaceva che avesse meno tempo da dedicarmi.

La cosa che non sopportavo era la sua amicizia con quel tale Lloyd Mangram, che parlava dalla mattina alla sera: si piazzava in redazione da presto, aspettava Gordon nel suo ufficio ed iniziava a raccontargli tutto quello che riceveva nella posta. Praticamente credeva di lavorare per Novella 2000! E poi mi sfotteva dicendo che ero basso... hey ma levati quello stupido cappello dalla testa e vediamo chi è più alto!

La permanenza di Gordon in redazione è stata fantastica per tutti, perfino per Paul Glancey (il che è tutto dire!). E l'anno scorso abbiamo lavorato ancora insieme per la realizzazione di Zzap!64 numero 107, dopo ben otto anni di pausa! Che emozione tornare su quelle pagine sotto la guida del mio amico.

Oggi Gordon ha 38 anni, ha messo su famiglia ed ha raggiunto il successo come scrittore di romanzi gotici. Inoltre ha continuato a scrivere per PC Gaming World per un breve periodo. La passione per i videogame non si è spenta ma anzi, vista con gli occhi della maturità, gli permette di apprezzare sia il gameplay dei vecchi classici per C64 che le potenzialità delle moderne console come il GameCube.

Bel lavoro amico mio, ti auguro buona fortuna!

Vostro sempre,

Rockford

THE GAMES DATABASE

OUT ZONE

	OUT ZONE (TOAPLAN)
Anno	1990
Classificazione	Produzione standard
Genere	Sparatutto
Classe pinout	JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Verticale
» Risoluzione	240x320 pixel a 55 Hz
» Colori utilizzati	2048
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	2
» Numero di gettoniere	2
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» M68000	10 MHz (CPU)
» Z80	3,5 MHz (CPU)
» YM3812	3,5 MHz (Audio)

INFO

STAFF	
Designer	Naoki Ogiwara
Compositore Musiche	Tatsuya Uemura

FATTI E CURIOSITÀ

» Gli "easter egg" nel gioco

Il gioco contiene alcuni elementi nascosti ispirati a giochi Toaplan.

Il primo che incontriamo è il piccolo Pipiru nel Livello 1 del gioco (preso dal gioco Pipi and Bibi's). Appare sparando numerose volte sulla sua tana a forma di caverna e rimbalza per lo schermo. Se evitiamo di colpirlo e lo teniamo in vita fino alla fine del livello, otterremo un grosso bonus (pare che comunque non sia affatto facile).

Troviamo anche un intero squadrone di aerei presi dallo sparatutto Flying Shark, che volano in formazione di V rovesciata e ci fanno da supporto aereo. In modo simile, ad un certo punto ci viene in aiuto anche l'astronave di Truxton con sparo a tre direzioni.

Troviamo anche una fila di macchinine in stile cartoon, da colpire per fare tanti punti bonus.

Crashing & Zzapping into Your Galaxy NOW!

FOR SPECTRUM & COMMODORE ENTHUSIASTS WITH THEIR FINGER ON THE BUTTON!

ON SALE NOW

The only magazines rampacked with vital info on Spectrum and Commodore games!

SUBSCRIBE NOW AT WWW.CRASHMAGAZINE.CO.UK
WWW.ZZAPMAGAZINE.CO.UK

NEWS REVIEWS ARTICLES COMPETITIONS HISTORY

Cartoons by mch
facebook.com/artbymch
m-harrison.co.uk